

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan

Pengembangan dilakukan melalui 3 tahap sesuai dengan model Rowntree, diantaranya :

1. Perencanaan

a. Profil Peserta didik

Kegiatan analisis peserta didik dilakukan untuk mencari informasi awal. Berikut ini adalah profil peserta didik hasil analisis pengembang :

Tabel 4.1 Profil peserta didik

Aspek	Deskripsi
Faktor Demografi	<ul style="list-style-type: none">- Peserta didik yang akan menjadi calon pengguna memiliki umur sekitar 7-11 tahun- Hambatan kreativitas yang

	<p>dimiliki kelas 4 SD karena media konvensional sudah jarang ditemukan, mereka lebih sering disuguhkan dengan media digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golongan ekonomi kelas 4 SD di global kids Indonesia memiliki golongan ekonomi menengah keatas
Latar belakang siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Rata-rata siswa berusia 7-10 tahun berada pada fase operasional konkret, dimana peserta didik mulai suka belajar mandiri. - Sudah dapat berpikir logis tapi masih terikat dengan hal konkret
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam menggunakan kit media, mereka termotivasi sebab kit media yang mereka gunakan dianggap menarik

	dan merupakan media pembelajaran baru yang baru mereka temui
Faktor belajar	- Saat menggunakan kit media peserta didik secara aktif dapat merangsang kreativitas mereka.
Faktor sumber belajar	- Dari segi fasilitas, peserta didik cenderung bosan dengan buku teks, dan mereka mengakui lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan sebuah aktivitas aktif seperti kit media.

b. Rumusan tujuan umum dan khusus

1) Tujuan Pembelajaran Umum

Dengan diberikan kit media, peserta didik kelas 4 SD diharapkan dapat membuat kartu pop up (3D) dengan baik sesuai instruksi didalamnya. merangsang

kreativitas dengan baik sesuai dengan instruksi didalamnya.

2) Tujuan Pembelajaran Khusus

- Peserta didik dapat menggunting gambar dengan benar
- Peserta didik dapat membuat kartu Pop up dengan mengikuti instruksi didalamnya
- Peserta didik dapat menghias kartu pop up dengan komponen-komponen yang ada didalam kit media tersebut.
- Peserta didik dapat menulis cerita sesuai dengan tema pembelajaran tentang cita-cita.
- Peserta didik dapat mempergunakan hasil karya Kartu *Pop Up* sebagai media bercerita bagi mereka, yaitu dengan menentukan judul, nama tokoh dan jalan cerita rancangan sendiri.

c. Menyusun Garis Besar Isi

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, pengembang merancang garis besar isi dari kit media sesuai dengan acuan materi

kelas 4 SD dengan pembelajaran tematik subtema aku dan cita-citaku.

Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media

No	Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
1	Mengidentifikasi tugas-tugas umum dari 7 macam profesi	Tugas Umum : -Polisi -Tentara -Pemain Teater -Pemain Bola -Pilot -Astronot - Dokter	<ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan kepemilikan buku - Menuliskan 5 macam kegemaran - Menyebutkan cita-cita - Materi mengenai tugas umum polisi - Materi mengenai 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Tematik Kelas 4 SD Sub Tema Aku dan Cita-citaku, penerbit Yudistira 2016

			<p>tugas umum</p> <p>tentara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materi tentang tugas umum pemain teater. - Materi mengenai tugas umum pemain bola - Materi mengenai tugas umum pilot. - Materi mengenai astronot - Materi mengenai tugas umum 	
--	--	--	--	--

			dokter.	
--	--	--	---------	--

Tabel 4.3 Garis Besar Isi Komponen Kit media

No	Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pustaka
1	Menggunting Gambar	Menggunting gambar dengan benar	Instruksi untuk meggunting gambar	
2	Membuat <i>Kartu Pop Up</i>	Langkah-langkah membuat kartu menjadi 3 dimensi	Tahapan membuat Kartu pop up sederhana	
3	Menghias Kartu <i>Pop Up</i>	Tahapan menghias kartu <i>pop up</i>	Tahapan untuk mengcover kartu	

			pop up dan menghias	
4.	Menulis Cerita	Tahapan Menulis Cerita.	Tahapan terakhir adalah bagaimana peserta didik menulis cerita. Dengan menentukan judul, nama tokoh dan jalan cerita sesuai imajinasi mereka.	

d. Hasil Penentuan Media

Pada tahap ini dihasilkan rencana pembuatan kit media yang terdiri dari komponen membuat kartu pop up (tiga dimensi) yang terdiri dari:

- Komponen pembuatan kartu pop up
- Panduan langkah membuat kartu pop up
- Background membuat kartu pop up
- Kartu untuk menulis cerita

e. Merencanakan pendukung belajar

Pendukung belajar yang diidentifikasi oleh pengembang adalah sebagai berikut :

- Buku pelajaran Yudistira Kelas 4 SD “Aku dan Cita-citaku”
 - LKS terbitan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan kelas 4 SD
- Tematik tentang tema Aku dan Cita-citaku

f. Mempertimbangkan bahan yang Sudah Ada

Hasil dari mempertimbangkan media yang sudah ada adalah membandingkan bahan ajar yang sudah ada dan membandingkan kit media yang sudah ada :

- Flash card untuk berbagai profesi dengan mengacu pada pembelajaran huruf.
- Poster atau gambar berupa beragam profesi yang terdapat disekolah dasar, baik di luar ruang kelas maupun di dalam buku pelajaran
- Kit Media dengan tema unicorn yang merupakan produk import asal London.

Table 4.4 Perbandingan Komponen Kit Media yang sudah ada

Kit Media lama	Kit Media yang akan dikembangkan
Kit Media lama adalah sebuah kit media yang digunakan untuk membuat buku cerita <i>Pop Up</i> tentang Unicorn (Cerita sudah ditentukan)	Kit Media yang akan dikembangkan mengacu pada subtema kelas 4 SD mengenai beberapa cita-cita dimasa mendatang
Komponen tersusun dalam satu kesatuan buku yang dijilid hardcover	Komponen kit media terbagi menjadi 4 langkah yang masing-masing langkah terkemas dalam satu amplop
Kit media mengintruksikan menggunakan bahasa inggris karena kit media tersebut hasil pengembangan dari luar negeri	Kit Media menginstruksikan menggunakan bahasa Indonesia karena kit media yang akan dikembangkan adalah hasil pengembangan bagi dalam negeri / produk lokal.
Kit media tersebut sulit dimengerti dan tidak dijelaskan sasarannya	Kit Media yang akan dikembangkan dijelaskan sasarannya yaitu kelas 4 SD.

Dari perbandingan tersebut Pada sistematika yang telah dijabarkan, terlihat bahwa terdapat beberapa penambahan dan modifikasi kit media yang akan dikembangkan menjadi lebih baik untuk menunjang keberlangsungan aktivitas kreatif yang ideal bagi anak kelas 4 SD. Berikut adalah Media kit lama yang ditemukan oleh pengembang di *Kids Station*.



Gambar 4.1 Kit Media Lama

2. Persiapan Penulisan

a. Mempertimbangkan Sumber-sumber dan Hambatannya

Pada tahapan ini, pengembang menghasilkan hasil observasi sebagai berikut :

- Pengembang merencanakan kartu pop up untuk memfasilitasi belajar pada siswa kelas 4 SD.

- Pengembang merasa memiliki dana dan waktu yang memadai untuk mengembangkan kit media.

b. Mengurutkan ide & gagasan

Pada tahap ini, pengembang menghasilkan *story board* yang terdapat pada lampiran.

c. Mengembangkan kegiatan dan umpan balik

Hasil pada tahap ini adalah menentukan kegiatan peserta didik sebagai berikut :

- Membuat kartu pop up dengan bahan yang terdapat dalam kit media
- Setelah kartu pop up jadi, siswa menulis cerita terkait dengan kartu pop up yang dia buat.
- Siswa diminta oleh guru untuk bercerita kedepan kelas dengan menggunakan kartu pop up yang dibuatnya. Guru berkomentar terhadap karya dan cerita siswa.

d. Menentukan contoh-contoh Terkait

Contoh terkait yang disajikan dalam 7 macam profesi yaitu polisi, tentara, dokter, astronot, pemain teater, pemain bola, dan pilot.

e. Menentukan Grafis

Berikut beberapa ilustrasi yang digunakan dalam kit media

- **Buku saku**



Gambar 4.2 Buku Saku Kit Media

- **Langkah Pertama**



Gambar 4.3 Gambar Amplop dengan salah satu komponen yaitu komponen dokter.

- **Langkah Kedua**



Gambar 4.4 Amplop langkah dua dengan komponen di dalamnya.

- **Langkah Ketiga**



Gambar 4.5 Langkah ketiga dengan komponen didalamnya

- **Langkah Keempat**



Gambar 4.6 Langkah 4 dengan salah satu komponen yang ada didalamnya.

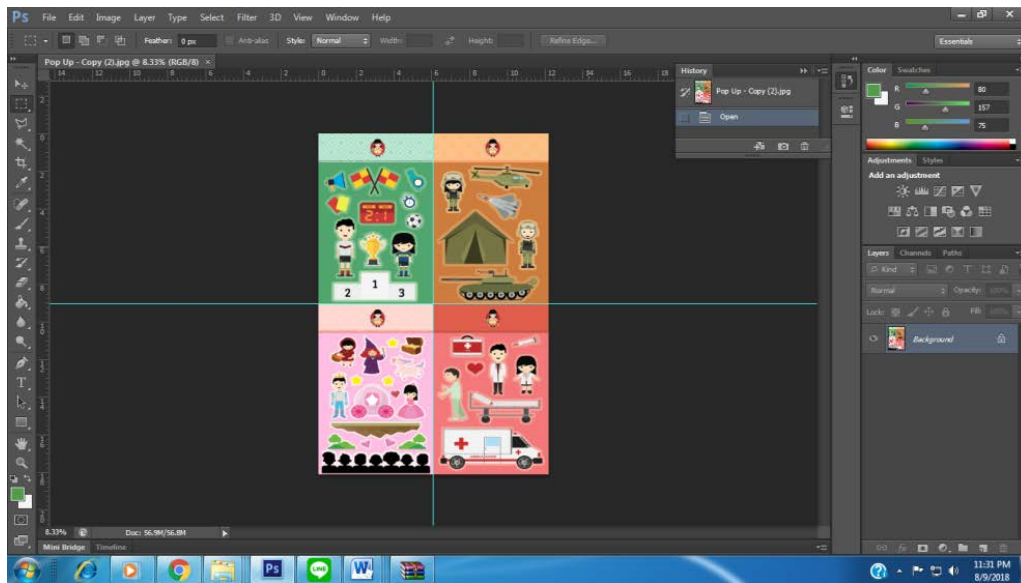
f. Menentukan Peralatan yang digunakan

Peralatan yang digunakan dalam mengembangkan kit media adalah perangkat computer yang memiliki aplikasi Adobe Photoshop dan Indesain, serta dilengkapi dengan jaringan internet. Dan juga Digital printing yang dapat mencetak produk menjadi kualitas yang baik, untuk lebih jelasnya berikut peralatan dan bahan yang dibutuhkan saat pengembangan produk:

Tabel 4.5 Identifikasi peralatan yang dibutuhkan

No	Nama Alat/ Komponen Bahan	Spesifikasi	Jumlah
1	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Processor AMD Radeon R5 Graphics • RAM 4 GB • Drive 4 GB • VGA • Keyboard/ Mouse • Monitor 	1 Unit
2	Printer		1 Unit
Komponen			
1	Software pendukung Operating System	Windows 10	1 Paket

2	Software Digital Layouting	Adobe In Design	1 Paket
3	Software Digital Illustration	Adobe Illustrator	1 Paket
4	Software Pengolah Kata	Microsoft Word 2016	1 Paket
5	Software layout online	Canva.com	1 Paket
6	Jaringan	Internet	1 Paket
Bahan			
1	Kertas untuk Kulit Buku	Art Karton 250 gr	1 lembar A3
2	Kertas HVS	ukuran B5 80 gr	50 lembar
3	Jilid buku	Soft cover	1 Pcs
4	Packaging	Bahan karton bot	10 pak
5	Kertas Exclusive	Kertas 100 gram	10 lembar
6	Perekat	Double tip	10 pak
7	Kunci	Magnet	5 pasang



Gambar 4.7 Saat proses finishing dan segera untuk naik cetak.

g. Bentuk Fisik Kit Media

Ukuran Buku : A5

Ukuran Packaging : Kuarto

Jenis Packaging : *Art Cartoon* 150 gram, Laminasi Doff dan Dengan Karton Boot.

Jenis Kertas : Cover (*Art Cartoon* 150 Gram)

Jumlah Komponen : 1 Buku Saku dan 4 Amplop, disetiap

Amplop terdapat 7 Komponen, yaitu gambar-gambar disetiap amplop.

Warna : *Full Colour*

3. Penulisan dan Penyuntingan Ulang

a. Memulai membuat Draft

Hasil draft kit media terdiri dari :

- Buku Saku
- Instruksi
- Amplop dengan komponen gambar 7 macam profesi
- Kartu untuk bercerita

b. Melengkapi dan Menyunting



Gambar 4.8 Salah satu contoh dari materi di buku saku

Hasilnya adalah draft tulisan pada buku saku dan instruksi dan gambar instruksi dan penjabaran dari tugas-tugas 7 macam profesi. Dan bahasa yang digunakan dalam instruksi dan penyampaian materi adalah bahasa yang sederhana sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Menulis asesmen belajar

Assesmen belajar digunakan yang untuk mengukur perubahan belajar peserta didik. Adalah sebagai berikut :

- Lembar penulisan cerita oleh peserta didik yang terkait dengan tema.



Gambar 4.8 Assemen Belajar Peserta didik

- Lembar pengamatan kreativitas untuk mengukur seberapa jauh kreativitas peserta didik.

d. Menguji Coba dan Memperbaiki

a. Expert Review

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil uji coba ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi :

Table 4.6 Rekapitulasi Hasil Ujicoba *Expert Review*

Responden	Nilai Rata-rata dalam %	Hasil
Ahli Materi	93.75	Sangat Baik
Ahli Media	90.0	Baik
Ahli Desain Pembelajaran	82.5	Baik

50% - 60% = Sangat kurang

61% - 70% = Kurang baik

71% - 80% = Cukup baik

81% - 90% = Baik

91% - 100% = Sangat baik

Dengan melihat pada perhitungan keterangan di atas, maka hasil presentase dari tahap expert review diperoleh nilai yang sangat baik dari ahli materi, sangat baik dari ahli media dan baik dari desain pembelajaran.

Berikut saran dan masukan dari para ahli:

Tabel 4.7 Saran dan Masukan Para Ahli

Ahli Materi	Ahli Media	Desain Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> Hasil karya yang kreatif dan sesuai dengan tahap perkembangan jiwa anak-anak, perlu terus dikembangkan dan disebarsecara luas untuk anak-anak Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> Garis putus-putus pada bagian atas dan bawah background di hilangkan. Font diganti Dan Instruksi harus lebih diperjelas lagi. 	<ul style="list-style-type: none"> Secara keseluruhan sudah baik, yaitu kreatif, inovatif, dan unik. Produk ini harus dikembangkan dan ditingkatkan untuk mencapai suatu tingkat profesional

Setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli media, dan atas hasil dari uji coba, pengembang memperbaiki beberapa komponen demi menyempurnakan produk. Hasil dari perbaikan masukan para ahli diantaranya adalah sebagai berikut:

- Mengganti font huruf dan menyunting “Menulis sebuah cerita menjadi menulis cerita



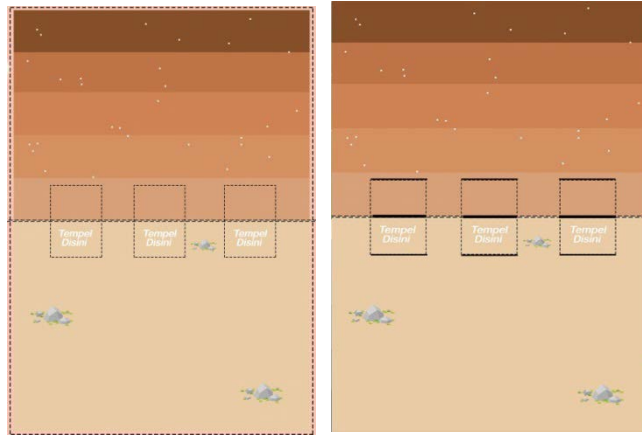
Gambar 4.9 Mengganti jenis font dan ukuran amplop

- Mengganti font pada buku saku yang berisi materi untuk lebih mudah terbaca oleh peserta didik.



Gambar 5.0 Mengganti jenis font

- Merubah garis putus-putus bagian atas dan bawah agar tidak tergantung oleh anak



Gambar 5.1 Menghilangkan garis putus-putus bagian atas dan bawah.

2. One to One Evaluation

Uji coba *one to one evaluation* dilakukan terhadap 3 orang dengan tingkat kecerdasan yang berbeda. 1 orang dengan tingkat kecerdasan tinggi, 1 orang dengan tingkat kecerdasan sedang dan 1 orang dengan tingkat kecerdasan rendah. Uji coba dilakukan secara individu per individu, dimana anak menggunakan kit media tanpa arahan dan instruksi dari guru dan orang tua. Setelah selesai, anak diminta untuk mengisi instrumen yang disediakan. Pengisian instrumen ini kemudian dihitung berdasarkan skala guttman. Berikut ini hasil dari *one to one evaluation*.

Table 4.8 Rekapitulasi *One to One*

Aspek	No Soal	Nama Pengguna			Rata-rata per Aspek
		A	B	C	
Desain Instruksional	1	1	1	1	83.3%
	2	1	1	1	
	3	1	0	1	
	4	1	1	1	
	5	1	1	1	
Tampilan	6	1	1	1	100%
Konten	7	1	1	1	100%
	8	1	1	1	
	9	1	1	1	
	10	1	1	1	
Rata-rata keseluruhan					96.66%

Dari table Rekapitulasi *one to one* diatas diketahui bahwa dalam penyajian konten semua anak menyukainya, dan dalam desain instruksional sebagian besar anak kurang memahami instruksi pada media tersebut. Dan dalam penyajian tampilan, seluruh anak tertarik

dengan media yang tersaji dan peserta didik amat antusias dengan kit media tersebut.

Berdasarkan perhitungan rata-rata secara keseluruhan pada rekapitulasi *one-to-one* diketahui bahwa hampir semua anak (96.66%) dapat memainkan dan mempergunakan kit media ini sesuai dengan yang diharapkan. Bahwa aktivitas kreatif mereka dapat terangsang dengan baik. Sehingga setelah uji coba tahap ini pengembang melanjutkan pada tahap *small group evaluation*.

3. Small Group Evaluation

Table 4.9 Rekapitulasi *Small Group*

Aspek	NO	Nama Siswa						Rata-rata Per Aspek
		Beni	Rega	Zico	Luna	Khalisa	Naila	
Desain Instruksional	1	1	1	1	1	1	0	90%
	2	1	1	1	1	0	1	
	3	1	1	1	1	1	1	
	4	1	1	1	1	1	1	
	5	1	0	1	1	1	1	
Tampilan	6	1	1	1	1	1	1	100%

Konten	7	1	1	1	1	1	1	100%
	8	1	1	1	1	1	1	
	9	1	1	1	1	1	1	
	10	1	1	1	1	1	1	
Rata-rata Keseluruhan								96.6%

Berdasarkan Table diatas, diketahui bahwa 3 dari 6 anak merasa belum memahami instruksi kit media tanpa bantuan dari pendamping, maka hasil nilai yang diperoleh adalah 83.3% sehingga perlu adanya peningkatan dalam membuat instruksi secara lebih jelas. Selanjutnya pada tampilan yang disajikan, kit media sudah sangat menarik bagi anak-anak dan seluruh anak sangat antusias bila menggunakan kit media tersebut. Dan selanjutnya pada konten yang disajikan, peserta didik sangat senang dengan warna dan gambar-gambar yang disajikan pada media tersebut.

Maka diperoleh hasil yang baik dan sudah cukup jelas bagi peserta didik, namun perlu adanya peningkatan dari petunjuk yang tersedia.

4. Field Test

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil uji coba *field test*.

Table 5.0 Rekapitulasi hasil uji coba *Field Test*

Responden	Nilai Rata-rata dalam %
Responden A	100%
Responden B	99.75%
Responden C	100%
Responden D	100%
Responden E	100%

Dari hasil *field test*, Kit media dinilai sangat baik dengan presentase rata-rata sebesar 99.75%. sebab tujuan khusus yang hendak dicapai berjalan sesuai dengan yang diharapkan, bahwa peserta didik terangsang kreativitasnya dengan baik melalui pengamatan dengan acuan lembar pengamatan dari pengembang. Selain itu, melalui cerita yang ditulis peserta didik pada kartu kit media terlihat bahwa peserta didik sudah memahami tema pembelajaran aku dan cita-citaku (terlampir cerita yang dibuat peserta didik)

B. Prosedur Pemanfaatan Produk

Kit media dengan tema cita-citaku serta subtema aku dan cita-citaku ini digunakan untuk siswa kelas 4 SD Global Kids Indonesia untuk pembelajaran mandiri. Kit media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengasah motorik secara konkrit. Fungsi kit media ini dapat terintegrasi dalam pembelajaran dalam melengkapi pola aktivitas peserta didik dalam merangsang aktivitas kreatif. Sehingga dengan media ini peserta didik dapat menceritakan apa yang mereka cita-citakan dengan bantuan media ini. Peserta didik dapat memberi judul, nama tokoh dan jalan cerita mereka sendiri.

Kit media ini dilengkapi dengan buku panduan yang terbagi dalam setiap amplop sesuai dengan langkahnya masing-masing. Peserta didik dituntut untuk dapat memahami setiap langkah yang ada didalamnya. Sebab fungsi dari setiap kartu dalam amplop untuk memberi petunjuk peserta didik dalam membuat kartu tiga dimensi (*Pop Up*). Kit media ini juga dilengkapi dengan beberapa materi singkat mengenai tugas beberapa profesi.

Berikut merupakan prosedur dalam memanfaatkan pembelajaran dengan menggunakan kit media:

- Langkah awal sebelum memainkan kit media, peserta didik diajak untuk mengetahui beragam cita-cita
- Kemudian biarkan peserta didik memahami dari setiap tugas pada beragam profesi. Dengan buku saku di kit media siswa mulai membuat kartu pop up dengan bahan-bahan yang tersedia dan instruksi dengan langkah yang sesuai dengan instruksi.
- Guru/orang tua adalah sebagai pendamping yang siap membantu apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam mempergunakan kit media tersebut.
- Setelah kartu pop up jadi, siswa menulis cerita pada kartu yang sudah disediakan.
- Setelah itu ajak peserta didik menceritakan cerita yang mereka rancang sendiri.
- Setelah peserta didik tenggelam dalam ruang imajinasi, ajak mereka menceritakan cerita karangan mereka, baik didepan orang tua maupun dihadapan teman-teman sekelasnya.
- Guru/ orang tua dapat memberikan apresiasi dengan contoh lain tentang orang-orang yang berhasil dalam profesi tertentu untuk memotivasi peserta didik.

C. Keterbatasan Pengembangan

1. Keterbatasan dalam mengembangkan Kit Media adalah produk tersebut adalah produk cetak yang menyebabkan produk tersebut tergolong mahal.
2. Uji Coba produk ini hanya dilakukan oleh review ahli dan field test saja dikarenakan waktu pengerjaan produk yang amat singkat. Dan yang diujikan hanya pada beberapa peserta didik, sebab biaya untuk mencetak produk tidaklah sedikit.
3. Keterbatasan waktu dalam pengembangan produk yang membuat peningkatan kualitas kit media yang diproduksi belum mencapai tingkat maksimal, sehingga masih banyak ketidakrapihan didalam produk dan masih banyak kekurangan.
4. Terbatasnya biaya dalam pengembangan produk membuat proses revisi terkadang tidak berjalan cepat.